

VOL. 3 | No. 02 | Juli 2011

ISSN: 2085-4641

Literasi

JURNAL REFORMASI PENDIDIKAN

Tanggungjawab Dunia Pendidikan Terhadap Upaya Pelestarian Lingkungan



DEWAN PENDIDIKAN
PROPINSI JAWA TIMUR

Pemimpin Umum

Prof. Dr. Zainuddin Maliki, MS

Penanggungjawab

Ketua Dewan Pendidikan
Provinsi Jawa Timur

Dewan Redaksi

Prof. Dr. Sam Abede Pareno,
Prof. Daniel M. Rosyid, Ph.D,
Prof. Dr. Roesminingsih, IPd,
Sucipto, SH, M.Si, dan
Budi Iswanto, MA, Ph.D

Pemimpin Redaksi

Prof. Dr. Gempur Santoso

Wakil Pemimpin Redaksi

Ir. Daniel Rohi, M.Eng.Sc

Redaksi Pelaksana

Drs. Bagong Suyanto, M.Si,
Drs. Maksum, M.Si,
Drs. B. Soeprapto, M.Si,
Drs. F.J. Siswanto, Sulistyanto
Soejoso, DR. H. Marheany Djumadi,
SE, MM, Drs. Joko Adi Waluyo, ST
MM, DR. V. Luluk Prijambodo,
M.Pd, Drs. Dwi Utomo, Nur Hidayat,
S.Ag, M. Diah Agus Muslim, SH,
Drs. Puryanto, M.Si., dan Nahtim
M. Kasi, MM

Produksi dan Pemasaran

Dra. Gadis Agung Prasmono

LITERASI, Jurnal Reformasi
Pendidikan, diterbitkan oleh Dewan
Pendidikan Provinsi Jawa Timur, tiga
kali dalam setahun: Maret, Juli, dan
November

Alamat:

Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya

Telpun (031) 3811966

Fax (031) 3813096

E-mail: jurnal_literasi@yahoo.com

PENGANTAR REDAKSI

Upaya menciptakan dan membangun lingkungan yang lestari sesungguhnya membutuhkan dukungan yang serius dari dunia pendidikan. Tetapi, untuk memastikan sejauhmana mana dunia pendidikan mampu berkiprah, tentu dibutuhkan dukungan konsep yang jelas tentang pengendalian lingkungan hidup, termasuk di dalamnya konsep yang bisa dijadikan dasar membangun *green-ecology* dan kesadaran etis ekologis. Dunia pendidikan disadari atau tidak memiliki tanggung jawab yang besar. Di tengah tantangan yang tidak ringan itu orang mempertanyakan apakah yang bisa diberikan oleh dunia pendidikan dalam pembentukan perilaku etis-ekologis. Apakah yang bisa disumbangkan pendidikan untuk turut serta membangun lingkungan hidup yang ramah, bukan lingkungan hidup yang "mudah marah".

Dalam Edisi Kedua, Volume III, Juli Tahun 2011 ini, LITERASI menampilkan topik utama tentang tanggungjawab dunia pendidikan terhadap upaya pelestarian lingkungan. Isu ini, sengaja dipilih sebagai topik utama, karena di tahun-tahun mendatang kita sadari bahwa ancaman terjadi anomali cuaca, dan *global warming* tampaknya makin mendekati kenyataan dan membutuhkan antisipasi yang sifatsnya segera, tak terkecuali dari insan-insan dan dunia pendidikan.

Dalam LITERASI edisi terbaru ini, topik lain yang dicoba ditampilkan adalah tentang gagasan dari sejumlah ahli tentang pendidikan karakter, kesenjangan kualitas antar sekolah, perilaku users dan peran perpustakaan, serta kajian tentang perlindungan anak, dan *full day schools*.

Harapan kami semoga, LITERASI Edisi kedua Tahun 2011 ini dapat menggugah perhatian pembaca, khususnya kalangan pendidikan agar lebih peka dan dapat memperoleh ilham untuk mengembangkan lebih lanjut peran insan-insan pendidikan dalam mendorong tumbuhnya kepedulian dan kecerdasan masyarakat untuk ikut serta menjaga kelestarian alam. Selamat membaca dan berkarya.

Redaksi

LITERASI diterbitkan sebagai media informasi, diskusi dan sosialisasi masalah pendidikan, khususnya di Propinsi Jawa Timur. Berisi tulisan ilmiah populer, ringkasan hasil penelitian, dan berbagai gagasan yang kritis. Redaksi mengundang para ahli, peminat, praktisi dan cendekiawan yang berbakat untuk berdiskusi dan menulis secara kreatif persoalan pendidikan di Jawa Timur. Redaksi dapat menyingkat dan memperbaiki tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah maksud dan isinya.

DAFTAR ISI

TOPIK UTAMA

- (1) PENDIDIKAN ETIKA LINGKUNGAN BERBASIS ECOTHEOLOGY
Prof. Dr. Zainuddin Maliki 1
- (2) PENDIDIKAN IPS BERWAWASAN LINGKUNGAN DALAM
MEMPERSIAPKAN SISWA DI ERA GLOBAL
Rindawati 13

GAGASAN

- (1) MENYIKAPI PERILAKU USERS PADA LAYANAN PERPUSTAKAAN
DI ERA DIGITAL
Rahma Sugihartati 27
- (2) PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA PERSPEKTIF BUDAYA
Sam Abede Pareno 32
- (3) KAMI PERCAYA KEPADA IBU/BAPAK GURU,
BAHKAN SETELAH (MEREKA) MATI!
Budi Iswanto 35
- (4) KETIMPANGAN KUALITAS ANTAR SEKOLAH: AKIBAT
DARI KETIDAKMAMPUAN TENAGA PENDIDIKAN
DALAM MENGHASILKAN OUTPUT PENDIDIKAN
ATAUKAH KARENA REPRODUKSI KESENJANGAN SOSIAL?
Tuti Budirahayu 39
- (5) MENGGAGAS SPM BIDANG PENDIDIKAN
KABUPATEN SUMENEP
Septi Ariadi 55

KAJIAN

- (1) MODEL INSTRUKSIONAL PENDIDIKAN MULTIKULTURAL
UNTUK MENGELIMINASI PRAKTIK KEKERASAN
DI SEKOLAH DASAR
Totok Suyanto, Pudji Astuti, Rr Nanik Setyowati dan Indri Fogar S 68

DAFTAR ISI

- (2) PERLINDUNGAN ANAK DI KABUPATEN BLITAR
Bagong Suyanto 99
- (3) SEKOLAH DAN KESENJANGAN SOSIAL:
ANALISIS SOSIAL ATAS MUNCULNYA SEKOLAH-SEKOLAH
FAVORIT BERBENTUK *FULDAY SCHOOL* DI SURABAYA
Udji Asiyah 122

MENYIKAPI PERILAKU *USER* PADA LAYANAN PERPUSTAKAAN DI ERA DIGITAL

Rahma Sugihartati

Ketua Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Unair

Salah satu tantangan yang dihadapi para pustakawan di era digital adalah munculnya perubahan perilaku *users* (pengguna) yang makin *familiar* dengan teknologi informasi, lebih kritis dan bersikap pro-aktif, dan cenderung menginginkan layanan perpustakaan yang serba cepat. *Users* di era revolusi informasi adalah warga masyarakat yang seringkali disebut sebagai *net generation* atau *now generation* yang makin terbiasa berselancar di dunia maya dan menginginkan segala informasi dapat diperoleh dengan seketika.

Berbeda dengan era masyarakat modern yang lebih mementingkan layanan yang efisien, dan cenderung diperlakukan seperti konsumen atau pembeli yang ingin dilayani layaknya “Raja”, di era digital yang namanya *users* umumnya memiliki karakteristik layaknya masyarakat postmodern yang lebih terbuka wawasannya, lebih mengglobal, tidak dikekang oleh ruang dan waktu, dan terbiasa menghabiskan sebagian waktunya untuk berselancar di dunia maya untuk menelusur dan mencari informasi sesuai keinginan dan seleranya.

Di era digital, yang namanya perpustakaan tidak lagi hanya bersaing dengan toko-toko buku atau menjadi

lembaga yang dapat memonopoli layanan kebutuhan masyarakat akan buku bacaan atau koleksi yang lain. Namun, persaingan yang paling mengancam kedudukan dan peran perpustakaan justru adalah lautan informasi yang nyaris tak terbatas, yang terus berkembang dinamis di dunia maya. Di era revolusi informasi, seorang *users* yang membutuhkan koleksi atau informasi tertentu, ia tidak harus datang ke perpustakaan dan kemudian mencari koleksi yang dibutuhkan di rak-rak dengan dibantu kartu katalog, melainkan ia cukup duduk di kamarnya sendiri, membuka laptop, dan kemudian berselancar di dunia maya untuk mendownload *e-book* atau mencari informasi yang dibutuhkan melalui *google*, *yahoo*, atau situs-situs yang lain.

Castells (1996), menyatakan bahwa di era revolusi informasi muncul apa yang ia sebut sebagai kebudayaan virtual riil, yaitu satu sistem di mana realitas itu sendiri sepenuhnya tercakup, sepenuhnya masuk dalam *setting* citra maya, di dunia fantasi, yang di dalamnya tampilan tidak hanya ada di layar tempat dikomunikasikannya berbagai pengalaman, namun mereka menjadi pengalaman itu sendiri (Ritzer & Goodman, 2008: 632). Di era digital boleh dikata tidak ada satu pun informasi

yang tidak terlacak. Perpustakaan terbesar di era digital pada dasarnya adalah *google*, *yahoo*, *wikipedia*, berbagai *web*, situs, dan lain sebagainya yang semuanya bisa diakses seketika itu juga –tergantung keinginan dan kebutuhan *users*.

Pro-Aktif

Dalam mendesign pengembangan layanan perpustakaan yang profesional dan berorientasi *users*, yang namanya pustakawan mau tidak mau harus menyadari arti penting perubahan dari representasi dokumen menuju representasi struktur kognitif dari pengguna. Di era digital, upaya untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan tidak lagi mungkin hanya mengandalkan pada pembenahan yang sifatnya kuantitatif dan rekayasa teknis, tetapi harus lebih bersifat kualitatif yang menempatkan pengguna sebagai komponen utama sistem.

Seorang pustakawan yang hanya mengandalkan pada sikap ramah, dan sekadar melayani apa yang menjadi kebutuhan *users*, niscaya pelan-pelan akan ketinggalan jaman karena tidak melakukan perubahan yang signifikan. Di era digital, seorang pustakawan yang profesional bukan hanya dituntut mampu memahami karakteristik *users*, tetapi lebih dari itu mereka juga dituntut untuk mampu bersikap pro-aktif, inovatif, dan bahkan –yang terpenting– mampu menciptakan dan mengembangkan berbagai kebutuhan yang membuat *users* pelan-pelan makin tergantung pada apa yang ditawarkan pustakawan.

Di era digital, seorang *users* bukanlah

seorang pembaca yang pasif dan sekadar menunggu dilayani pustakawan tatkala mereka membutuhkan buku-buku bacaan. Tetapi, *users* di era masyarakat postmodern adalah seorang yang memiliki kemampuan mandiri untuk menelusur informasi layaknya pustakawan itu sendiri, memiliki akses yang seluas-luasnya terhadap informasi, sehingga keberadaan perpustakaan untuk saat ini mau tidak mau harus diredefinisi dan disesuaikan dengan perubahan karakteristik dan perilaku *users*.

Perspektif Cultural Studies

Di era revolusi informasi, memahami perubahan perilaku *users* yang sangat dinamis dan kemudian bagaimana mendesign pengembangan konsep layanan perpustakaan yang benar-benar profesional harus diakui bukanlah tugas yang mudah. Untuk menarik minat *users* berkunjung dan memanfaatkan koleksi yang tersedia di perpustakaan, tentu ada banyak hal yang harus dibenahi, dan hal itu tentu tidak adil jika hanya dibeban sebagai tanggungjawab pustakawan saja.

Di era digital, perlu kita sadari bahwa yang namanya perpustakaan sesungguhnya tidak lagi bisa mendudukkan diri atau mengembangkan peran semata sebagai lembaga sosial yang memiliki tugas mulia untuk ikut mencerdaskan bangsa melalui tawaran buku-buku koleksi dan berbagai bacaan yang dimiliki.

Ketika bangsa ini sedang dalam proses transisi membangun dan mensejahterakan warga masyarakatnya, mungkin benar bahwa peran perpustakaan tak ubahnya seperti Puskesmas, sekolah, atau lembaga

sosial lain yang mengemban tugas untuk membantu melayani kebutuhan pengembangan literasi masyarakat. Namun, di era digital seperti sekarang ini, yang namanya perpustakaan mau tidak mau harus melakukan introspeksi dan mereposisi kembali peran dan kinerjanya karena yang dihadapi adalah perubahan perilaku *users* yang sudah jauh berbeda.

Untuk *men-design* perpustakaan secara profesional, yang dibutuhkan tak lagi cukup hanya mengandalkan pada pembenahan sistem layanan perpustakaan yang hanya mengedepankan penambahan jumlah koleksi dan keramahan sikap petugas perpustakaan. Namun, justru yang terpenting adalah bagaimana para pustakawan mampu mengembangkan metode sosio-teknikal yang lebih mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan manusia sebagai *users* yang merupakan bagian dari komunitas *cyberspace*.

Apa yang ditawarkan penulis dalam makalah ini sesungguhnya adalah sebuah perspektif baru yang berbeda, yang mungkin dapat menjadi referensi bagi para pustakawan untuk mengembangkan strategi baru yang lebih efektif dalam memahami dan menarik minat *users*. Dalam perspektif *Cultural Studies*, apa yang dilakukan dan bagaimana perilaku pengguna perpustakaan sesungguhnya perlu dipahami dan tak ubahnya sebagai aktivitas mengkonsumsi. Artinya, aktivitas yang dikembangkan *users* sebagai bagian dari generasi virtual dalam kehidupan sehari-hari, sebenarnya tidak selalu merupakan aktivitas yang didorong karena kebutuhan instrinsik *users* itu sendiri,

melainkan lebih banyak didorong oleh kebutuhan untuk beraktualisasi diri sebagai bagian dari masyarakat konsumen yang dikendalikan oleh tekanan kekuatan kapitalisme sebagai pencipta industri budaya.

Dalam perspektif *Cultural Studies*, satu kata kunci penting yang perlu dipahami pustakawan jika ingin mengembangkan konsep layanan perpustakaan yang benar-benar profesional bagi masyarakat informasi tak pelak adalah gaya hidup. Secara konseptual, yang dimaksud gaya hidup di sini adalah adaptasi aktif individu terhadap kondisi sosial dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk menyatu dan bersosialisasi dengan orang lain. Gaya hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan dan pola-pola respon terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Cara berpakaian, cara kerja, konsumsi, termasuk aktivitas berselancar di dunia maya, , dan bagaimana individu mengisi kesehariannya merupakan unsur-unsur yang membentuk gaya hidup *users* yang *notabene* merupakan generasi virtual atau *Generation-X*.

Menurut Piliang, beberapa sifat umum dari gaya hidup adalah: (1) gaya hidup sebagai sebuah pola, yaitu sesuatu yang dilakukan atau tampil secara berulang-ulang, (2) yang mempunyai massa atau pengikut sehingga tidak ada gaya hidup yang sifatnya personal, dan (3) mempunyai daur hidup (*life cycle*), artinya ada masa kelahiran, tumbuh, puncak, surut dan mati. Gaya hidup dibentuk, diubah, dikembangkan sebagai hasil dari interaksi antara disposisi *habitus* dengan batas serta berbagai kemungkinan realitas. Dengan

gaya hidup individu menjaga tindakan-tindakannya dalam batas dan kemungkinan tertentu. Berdasarkan pengalaman sendiri yang diperbandingkan dengan realitas sosial, individu memilih rangkaian tindakan dan penampilan mana yang menurutnya sesuai dan mana yang tidak sesuai untuk ditampilkan dalam ruang sosial (Adlin (ed.), 2006: 53-54).

Gaya hidup oleh berbagai ahli sering disebut merupakan ciri sebuah dunia modern atau dunia postmodern. Artinya, siapa pun yang hidup dalam masyarakat postmodern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan satu orang dengan yang lain (Chaney, 2004: 40). Istilah gaya hidup, baik dari sudut pandang individual maupun kolektif, mengandung pengertian bahwa gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan dan pola-pola respons terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Cara sendiri bukan sesuatu yang alamiah, melainkan hal yang ditemukan, diadopsi atau diciptakan, dikembangkan dan digunakan untuk menampilkan tindakan agar mencapai tujuan tertentu. Untuk dapat dikuasai, cara harus diketahui, digunakan dan dibiasakan (Donny Gahril Adian, dalam: Adlin (ed.), 2006: 37).

Dalam kehidupan sehari-hari, menurut Piliang (dalam: Adlin, 2006: 71), selalu ada hubungan timbal-balik dan tidak dapat dipisahkan antara keberadaan citra (*image*) dan gaya hidup (*life style*). Gaya

hidup adalah cara manusia memberikan makna pada dunia kehidupannya, membutuhkan medium dan ruang untuk mengekspresikan makna tersebut, yaitu ruang bahasa dan benda-benda, yang di dalamnya citra mempunyai peran yang sangat sentral. Di pihak lain, citra sebagai sebuah kategori di dalam relasi simbolik di antara manusia dan dunia objek, membutuhkan aktualisasi dirinya ke dalam berbagai dunia realitas, termasuk gaya hidup.

Seseorang pengguna perpustakaan yang memutuskan mencari informasi melalui dunia maya, dan karena itu tidak berkunjung ke gedung perpustakaan, apakah ia melakukan hal itu karena semata didorong karena persepsinya yang negatif terhadap koleksi perpustakaan yang dinilai selalu *out of date*, ataukah juga didorong keinginan untuk membuktikan bahwa ia bukanlah generasi yang ketinggalan jaman? Ketika seseorang mengkonsumsi sesuatu, bukan sekadar karena ingin membeli fungsi pertama atau fungsi inheren dari produk yang dibelinya itu, tetapi sebetulnya ia juga berkeinginan untuk membeli fungsi sosial yang lain yang disebut Adorno (1960) sebagai *ersatz*, nilai pakai kedua sebuah produk (lihat: Evers, 1988). Artinya, seseorang *users* yang memiliki *blackberry*, *iPad*, atau laptop dan kemudian *mendownload* informasi dari perangkat TI yang dimilikinya itu tidak selalu karena ia memang membutuhkan sebuah informasi secara cepat, tetapi bisa juga karena didorong tujuan-tujuan sosial yang lain: *prestise*, dan pemahaman *users* bahwa memang sepertiilah seharusnya perilaku masyarakat postmodern.

Strategi Pemasaran

Jean Baudrillard, mencirikan masyarakat konsumen di era postmodern sebagai masyarakat yang di dalamnya terjadi pergeseran logika dalam konsumsi, yaitu dari logika kebutuhan menuju logika hasrat, yaitu bagaimana konsumsi, termasuk perilaku mencari informasi menjadi pemenuhan akan tanda-tanda. Dengan kata lain orang tidak lagi mengkonsumsi nilai guna produk, tetapi nilai tandanya (Piliang, dalam: Adlin, 2006: 398).

Pertanyaannya sekarang: sudah seberapa jauh pustakawan di tanah air ini telah mempertimbangkan arti penting gaya hidup, cita-rasa, *esartz*, tanda-tanda ini dalam mendesign pengembangan konsep layanan perpustakaan di era digital? Pertanyaan ini penting untuk dikaji terlebih dahulu oleh para pustakawan, karena untuk mendesign dan mempromosikan arti penting serta peran perpustakaan niscaya tidak cukup hanya dengan mengandalkan pada cara-cara yang konvensional, apalagi tradisional.

Di era digital seperti sekarang ini, para pustakawan bukan hanya dituntut mengembangkan sikap dan kualitas layanan yang profesional serta memiliki koleksi informasi yang sesuai kebutuhan *users*, tetapi pustakawan juga dituntut mampu terus berkreasi, bersikap inovatif menciptakan berbagai daya tarik untuk merekayasa selera dan cara berpikir *users* agar mereka benar-benar terinternalized memandang berkunjung, menelusur informasi dan membaca adalah bagian dari gaya hidup yang membanggakan dan bahkan menimbulkan rasa kangen ketika hal itu tidak dilakukan.

Belajar dari strategi yang selama ini dikembangkan kekuatan industri budaya yang kapitalistik, di era digital seorang pustakawan jika tidak ingin ketinggalan jaman dan ditinggalkan *users*, maka mereka harus mampu menciptakan dan mengemas strategi pemasaran yang menimbulkan ketergantungan dan bahkan perilaku yang adiktif dari *users* layaknya orang yang kebingungan ketika *handphone* mereka ketinggalan atau hilang (*).

Pustaka Rujukan

- Agger, Ben, 2003. *Teori Sosial Kritis, Kritik, Penerapan dan Implikasinya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Adlin, Alfathri (ed.), 2006a. *Menggeledah Hasrat: Sebuah Pendekatan Multi Perspektif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Adlin, Alfathri (ed.), 2006b. *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Barker, Chris, 2004. *Cultural Studies*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, Jean P., 2006. *Masyarakat Konsumsi*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Chaney, David, 2004. *Life Style, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Ever, Hans-Dieter (Peny.), 1988. *Teori Masyarakat: Proses Peradaban Dalam Sistem Dunia Modern*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Gross, Elisheva F, 2004. "Adolescent Internet Use: What WE Expect, What Teens Report" in *Applied Developmental Psychology* 25 633-49. Los Angeles: Children's Digital Media Center and Department of Psychology, University of California, CA, USA
- Giddens, Anthony & Jonathan Turner, 2008. *Social Theory To Day, Panduan Sistematis Tradisi dan Tren Terdepan Teori Sosial.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hesmondhalgh, David, 2007. *The Cultural Industries*. Second Edition. Sage Publications.
- Ibrahim, Idi Subandy (ed.), 2004. *Lifestyle Ecstasy, Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ibrahim, Idi Subandy, 2005. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi, Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Yasraf Amir, 2003. *Hipерsemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rettie, Ruth, 2002. "Net Generation Culture". *Journal of Electronic Commerce Research*, Vol. 3, No. 4.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman, 2008. *Teori Sosiologi, Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Modern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Strinati, Dominic, 2007. *Populer Culture, Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Jejak.
- Storey, John, 2003. *Teori Budaya dan Budaya Pop, Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: Penerbit Qalam.
- Storey, John, 2007. *Culture Studies dan Kajian Budaya Pop, Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*. Jakarta & Bandung: Jalasutra.

Vol. 3
No. 02
Juli 2011

TOPIK UTAMA

Pendidikan Etika Lingkungan Berbasis Ecotheology

Prof. Dr. Zainuddin Maliki

Pendidikan IPS Berwawasan Lingkungan
dalam Mempersiapkan Siswa di Era Global
Rindawati

GAGASAN

Menyikapi Perilaku *Users* pada Layanan Perpustakaan di Era Digital

Rahma Sugihartati

Pendidikan Karakter Bangsa Perspektif Budaya

Sam Abede Pareno

Kami Percaya Kepada Ibu/Bapak Guru, Bahkan Setelah (Mereka) Mati!

Budi Iswanto

Ketimpangan Kualitas Antar Sekolah: Akibat dari Ketidakmampuan

Tenaga Pendidikan dalam Menghasilkan *Output* Pendidikan

Ataukah Karena Reproduksi Kesenjangan Sosial?

Tuti Budirahayu

Menggagas SPM Bidang Pendidikan Kabupaten Sumenep

Septi Ariadi

KAJIAN

Model Instruksional Pendidikan Multikultural untuk Mengeliminasi
Praktik Kekerasan di Sekolah Dasar

Totok Suyanto, Pudji Astuti, Rr Nanik Setyowati dan Indri Fogar S

Perlindungan Anak di Kabupaten Blitar

Bagong Suyanto

Sekolah dan Kesenjangan Sosial: Analisis Sosial atas Munculnya

Sekolah-sekolah Favorit Berbentuk *Fulday School* di Surabaya

Udji Asiyah

